

Título del trabajo:**DOCUMENTAL PARTICIPATIVO Y EXPERIENCIA COLECTIVA.****1. UN NUEVO TERRITORIO AUDIOVISUAL COLABORATIVO.**

Trastocar el modelo en que se sostiene la producción audiovisual actual, que suele utilizar fórmulas y mecanismos propios de una industria que se define como una industria del entretenimiento, conlleva pensar nuevas formas de articular el sentido mismo de obra audiovisual, de cuestionar el abordaje mediante los cuales los profesionales de la comunicación establecemos nuestras prioridades a la hora de construir relato, de plantear imaginarios, de crear comunidad.

Una teoría crítica de la comunicación debe abordar nuevos modelajes, de manera prioritaria en aspectos vinculados a los modos y usos de la tecnología en las relaciones que se establecen entre roles e imaginarios de los sujetos que propician y crean la comunicación visual. Esta dimensión del análisis sobre el medio audiovisual, supone por un lado abordar los modos que asume la comunicación en relación al espacio proyectivo y su control público o privado: salas de cine, museos, espacio privado, pantallas públicas; de manera de delimitar las particularidades y relaciones de poder que el espacio de proyección incorpora en la esfera comunicativa (Català, 2015).

Un otro aspecto recae en el análisis sobre las relaciones de producción que se establecen entre creadores, protagonistas y usuarios de la producción audiovisual, sobre todo, las relaciones de poder interna entre el equipo de productores y la construcción de tensiones e imaginarios que acarrea. Relaciones siempre críticas que se manifiestan de manera compleja, especialmente en el ámbito de la no-ficción.

En este texto, proponemos un acercamiento analítico al modo de producción participativo en el documental en relación a las formas institucionales que propicia, a los roles que instituye (o destituye) y las jerarquías de producción que genera en el conjunto de actores de la comunicación. Incorporando por una lado algunos de los referentes históricos que consideramos de importancia para comprender las líneas de trabajo que han servido de base a sus propuestas; y presentando también, dos experiencias a modo de trabajo de campo donde la colaboración entre la institución académica y la institución museo, junto a comunidades de trabajo social, permitieron desarrollar experiencias originales de producción, relato y difusión. Trabajo de campo

que vehicula modos de analizar e interpretar alguno de los alcances y límites que enfrenta la producción participativa.

1.1. ALTERNATIVAS A LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

Hoy día cuando la producción industrial es cuestionada en su conjunto, cuando la industria alimentaria, la automotriz o la maderera, provocan un colapso sistémico debido a su incapacidad de circunscribir su tarea en el ámbito de un ecosistema sustentable; la industria del entretenimiento, la industria de la cultura, necesita a su vez ser pensada críticamente mediante parámetros similares de sostenibilidad, modos de producción y transparencia.

Hoy, lo participativo, lo colaborativo, retorna para buscar una nueva alternativa a la barbarie de los procesos de producción corporativos y su homogéneo control mediático en prensa, cine, y TV. Retorna también el movimiento cooperativo, la investigación y acción participativa (IAP), el desarrollo de comunidades de aprendizaje, el vídeo por el cambio; modelos de ruptura surgidos en los últimos años. Modos alternativos que hoy ocupan el centro del debate de cara a la constitución de metodologías de trabajo renovadas.

1.2. EL MODO COLABORATIVO.

Pero no hemos sido educados en un ámbito colaborativo, y el desarrollo de lo común requiere un trabajo de experimentación permanente. La dimensión de lo participativo no supone tener un camino trazado, sino que necesita constituirse como la fuerza en desarrollo de un proceso en marcha. Estado de transformación permanente que choca con las relaciones de producción jerárquicas y conservadoras dominantes en el trabajo convencional y en las burocracias instituidas.

Una metodología participativa supone una disposición a compartir el conocimiento y las plusvalías de la producción, y por lo tanto a distribuir el poder que otorga el manejo de herramientas técnicas a una élite especializada. Lo participativo necesita profundizar en la construcción de narrativas audiovisuales ya que estas tienen una enorme fuerza en la construcción de imaginarios sociales, pero que por su propia génesis en lo colectivo, se enfrenta a fricciones y límites en la capacidad de creación conjunta, en el relato de una experiencia colectiva.

Los nuevos modelos de producción colaborativa y participativa en el audiovisual suponen la asunción del medio como *mediación*, es decir como interrelación de un

proceso más amplio que trasciende un visionado, es decir, dan valor a la obra como proceso y no como obra terminada; ponen en crisis los modelos convencionales de la industria del entretenimiento.

No se trata sólo de un cambio en los métodos de trabajo, sino de un cambio sustancial en la manera de entender las capacidades del medio y adoptar la herramienta cine-imagen más como una herramienta de conocimiento que de construcción de una épica dramatizada.

Estos modelos de producción colaborativa subvierten aquello que ya la fotografía y el cine de la modernidad de comienzos del siglo XX entendieron como un *dar a ver*, como una herramienta para visualizar los conflictos o catalogar la realidad. La producción colaborativa, en este sentido, genera más bien un espacio de trabajo para la experiencia de sus protagonistas, que no un reflejo distorsionado de lo real dramatizado.

1.3. LA PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE EN EL CAPITALISMO GLOBAL.

El documental continúa siendo una herramienta de análisis válida y ampliamente utilizada por la producción independiente. La actual restauración de relaciones geopolíticas que perpetúan un modelo colonial entre el centro y las periferias, aunada a la concentración mediática y el gran avance del capital en la explotación indiscriminada de población y naturaleza, ha creado una necesidad perentoria de retomar la existencia de un audiovisual capaz de dar visibilidad al estado de las cosas del presente.

El capitalismo cognitivo de la contemporaneidad pareciera que nos devuelve a una figuración anterior, donde se hace necesario mostrar las miserables condiciones de vida de la marginación y la precarización social. Pero es importante reconocer que estamos en otra dimensión de la visibilidad y también de las conciencias, o de lo que entendemos por eso de *generar conciencia*.

Saber, ya no implica necesariamente un cambio en las formas del compromiso social tal como se puso en juego a comienzos del siglo XX. Conocer, no significa necesariamente la capacidad de acción y transformación que otorga la experiencia. Hacer saber, dar a conocer, denunciar, como modos de crear rupturas con el modelo social imperante, son fórmulas de la modernidad que han perdido fuerza y operatividad social en nuestros días, por la cuantificación e interiorización de estas formas por parte de los medios convencionales controlados por los grandes grupos corporativos.

Replantear las relaciones entre conocimiento y experiencia, quizás sea una de las formas que necesita profundizar toda metodología crítica en el audiovisual y que puede abrir nuevos cauces de trabajo.

Los movimientos sociales que actúan contra las formas de la economía global neo-liberal, no pretenden tanto un saber, como sí, una experiencia en la acción. No es la voz, ni la imagen de los que saben, quien será capaz de liberar a sectores marginados que cada vez sufren más las consecuencias del progreso del capital y de la propiedad privada; sino la acción, la manifestación, por pequeña que sea, en cualquier frente.

En este grado del capitalismo que habitamos, en este orden de la dependencia global sincrónica, ¿cuál es el papel que puede asumir la constitución de una nueva forma de generar imagen en plataformas virtuales on-line? ¿Qué tipo de saber, de conciencia, que forma de acción se puede generar desde la producción de imagen? Se mantiene en este sentido la vieja y repetida pregunta: ¿Qué hacer, y cómo hacer?

2.- LA ESTRATEGIA COLABORATIVA: LA PARTICIPACIÓN DEL USUARIO COMO EXPERIENCIA DE LENGUAJE Y CONOCIMIENTO.

La incorporación de una antropología crítica en el panorama audiovisual a mediados del siglo XX, aportó elementos metodológicos como extra-narrativos que potenciaron el surgimiento de estrategias de construcción singulares en el género documental. Asistimos entonces al nacimiento de nuevos paradigmas en las formas constructivas del documental, en que el autor elabora, ahora en connivencia con los protagonistas, un imaginario que recrea una nueva forma del relato. Esta estrategia colaborativa en que el film documental incluye su propio proceso de construcción, y por tanto de creación de verdad, sitúa a los protagonistas en un nivel creativo y discursivo próximo al equipo de producción, asumiendo responsabilidades en el rol de la autoría.

2.1. DINÁMICAS GRUPALES Y CAMBIO DE ROLES.

A partir de nuevas estrategias de creación documental, el antropólogo y cineasta Jean Rouch desarrolló en películas como *Jaguar* (1954-1967), o *Moi un noir* (1958), fórmulas de participación de los protagonistas que le llevaron a establecer nuevas formas de entender el propio rol del antropólogo en relación a su materia de trabajo y a las pautas a seguir en el trabajo de campo. El documental pierde (o gana) a partir de estos momentos la inocencia de la relación objetiva-subjetiva del autor para con la

manera de representar un mundo en su relación con los protagonistas del relato, en el punto de vista desde donde sostiene la narración.

Esta tipología de nuevo documental, deudor de la tradición de la antropología visual, introdujo al autor en la esfera del mundo representado, de manera que no hay sujeto observado y un observador externo, sino un intercambio de roles y posturas a través de unas estrategias narrativas originales, de una forma de intercambios en la relación autor-protagonista que deviene fundamental en el relato documental. En los films de Rouch, para continuar con el ejemplo propuesto, se desarrolla una estrategia de construcción participativa con los protagonistas donde estos no son objeto de su identidad, no tienen que representarse a sí mismos a partir de los tópicos establecidos por el autor, sino que la identidad grupal se forja a partir de un relato imaginario donde el propio grupo establece los límites y la invención de su propia identidad, creando así un juego de espejos, de refracciones que enriquecen el mismo concepto de identidad. Este juego de visualidades que delimitan un nuevo concepto y práctica en la participación directa del protagonista permite una nueva dimensión identitaria y nuevas ideas de lo que se entiende por dar visibilidad (Rouch, 1994). Esto presupone un tipo de trabajos documentales donde no se pretende dar exclusivamente visibilidad a la problemática de las comunidades que protagonizan el film desde la mirada de un equipo autoral, sino que se entiende y se asume la experiencia fílmica como un proceso que hace posible resurgir los conflictos y las identidades, que conforman el imaginario de estos colectivos. Este nuevo paradigma de comprensión sobre los esquemas de la representación, hizo posible el desarrollo de nuevas modalidades y estrategias operativas en el documental, donde autor y protagonistas entrelazan distintas estrategias y roles en la construcción del cine de la no-ficción.

El giro metodológico en los roles y los modos convencionales del documental provocado por la antropología visual, se expresaron de manera radical cuando el antropólogo visual norteamericano Jay Ruby ayudó a dilucidar las múltiples posibilidades de relación de los documentalistas con la gente filmada en un texto que tituló: *Hablando por, acerca de, con, al lado de: un dilema documental y antropológico*. (1991). Citando esta aportación de Ruby, Pablo Mora Calderón destaca que no se trata solamente de cuestiones de método (sobre cómo se divulga el conocimiento antropológico), sino de consideraciones políticas y éticas. Al poner en cuestión las nociones de voz, autoridad y autoría de los documentales etnográficos, Ruby puso en cuestión quién puede representar a quién, con qué intención, con qué

lenguaje y en qué contexto provocando una profunda transformación de las convenciones narrativas de las etnografías visuales y de los documentales antropológicos. (Mora, 2014).

2.2. EL VIDEO-ACTIVISMO COMO LENGUAJE DE RUPTURA.

Otro referente importante en la ruptura de los roles y las gramáticas de la expresión audiovisual han sido los trabajos de los colectivos que propiciaron el documental independiente, del video documental vinculado a la aparición de la tecnología vídeo. En enfrentamiento abierto a las formas y relaciones de producción de la TV y el cine de industria, estos colectivos incorporaron en su momento de eclosión, durante los años 70, nuevos lineamientos y estrategias de trabajo en la producción documental en torno a las formas participativas. De igual manera que la antropología visual desbordó el marco de representación convencional del documental, el vídeo comunitario en su conjunto aportó un nuevo punto de vista y distintas estrategias de construcción en el tratamiento documental. Estos colectivos de video comunitario proponen acercar el audiovisual a la ciudadanía y empoderar a sus protagonistas. Las formas de este acercamiento no solo revestía un carácter de innovaciones en la técnica, sino en las formas narrativas a través de la construcción colectiva del relato audiovisual. La accesibilidad a la tecnología del vídeo permitía acercar a diferentes comunidades a los procesos de producción audiovisual, creando una frontera híbrida entre el *saber hacer* del denominado equipo de producción, y el *saber estar* de los protagonistas del film. Esta fórmula de renovación en la relación entre autor y protagonista se complementó con el perfil de un nuevo espectador ya que los videos documentales producidos en esta fórmula colaborativa, más que dirigidos a un público de consumo televisivo, estaban dirigidos a la propia comunidad de origen, de manera que el producto audiovisual obtenido no acababa con la producción del documental, como obra terminada para su difusión, sino que las proyecciones públicas y la realización de debates permitían continuar con el discurso de manera extra-fílmica.

Colectivos de video-activistas como “Videofreex” y “Vídeo de guerrilla”, se propusieron mostrar la escena política alternativa de EEUU, aquello que los medios de comunicación convencionales no muestran, continuando con el paradigma de la fotografía moderna pero en formato vídeo, dando así visibilidad a aquellos movimientos de crítica social y política que permanecían ocultos para la gran mayoría de la sociedad.

Downtown Community Television Center, (DCTV) fundada en 1972 por Keiko Tsuno y Jon Alpert en el barrio de Chinatown en New York, crean documentales con distintos grupos étnicos del barrio, manteniendo un extenso programa de educación mediática a las gentes de su barrio, de manera de proveer de material de visionado y de soporte audiovisual a estas organizaciones. En el intercambio cultural que la herramienta vídeo permitía con sectores marginados y sin representación ni visibilidad mediática, se jactaban además de ser la única organización del momento que producía *video tapes* en chino y español con las comunidades de su entorno. Algunos de sus trabajos como “High on Crack Street: Lost Lives in Lowell” (1995), “Vietnam: Talking To The People” (1985) o “Chinatown: Immigrants in America” (1976) son reportajes-documentales que inauguran fórmulas del “Nuevo Periodismo” en el mundo audiovisual, a la vez que en su carácter de independientes consiguen salvar la censura consensuada de los medios de comunicación y la administración norteamericana sobre temas incómodos como Vietnam o Cuba.

Otros colectivos como Raindance formado por profesores, periodistas, artistas, escritores, científicos, cineastas y todo aquel que estaba sumergido en la cultura de los 60’, expresan un intento por encontrar una alternativa a la presión mediática, y pretender establecer un intercambio de ideas, publicaciones y videos para obtener herramientas de comunicación en un proyecto de cambio social.

Las resonancias del trabajo colectivo en el audiovisual se expandieron en muchas geografías. En España a partir del año 1977, el colectivo *Vídeo Nou* inicia un trabajo de televisión local y difusión del vídeo en la periferia de Barcelona apelando a un nuevo marco comunicacional. (Ortuño, 2013). En Latinoamérica destaca el proyecto Aldeas de Brasil iniciado en 1987 que se constituye como una referencia del cine colectivo a nivel mundial. Se produjeron cerca de 70 films. Su objetivo es apoyar las luchas indígenas para empoderar a estas comunidades, revalorando su identidad, patrimonio territorial y cultural. La organización WITNESS, (2005) a partir de la facilidad del manejo y transportabilidad de las cámaras digitales comenzará a otorgar dispositivos de grabación a grupos amenazados por la violencia institucional, de manera de poder denunciar estas agresiones.

Estos modos de actuación grupales, estas maneras de relacionar la práctica entre productor y usuario, motivaron que desde la perspectiva de una genealogía del video-activismo se sitúe en este momento histórico la gestación de un nuevo paradigma, no

solo respecto de la comunicación audiovisual, sino en las formas de implementar una original experiencia colectiva. (Sierra y Montero, 2015).

Estas nuevas propuestas y variaciones en las formas de producción audiovisual que emergieron en el hasta entonces monolítico y hegemónico sistema de comunicación mediático de la posguerra en occidente se manifestaron como alternativas formales, de discurso, de lenguaje, de metodologías y de relaciones de producción que gestaron la utopía de un panorama abierto y diversificado en el entramado de la comunicación de la industria audiovisual¹.

3. LA ESPECIFICIDAD DEL ÁMBITO DIGITAL Y LA CONEXIÓN POR REDES.

Estos referentes de actuación en el ámbito audiovisual han encontrado nuevos canales en nuestro mundo interconectado vía redes. La informática y las redes sociales han creado espacios virtuales, no solo formales en cuanto a nuevas geometrías posibles, sino también en cuanto a usos y maneras de ser de la comunicación social. Esos espacios de intercambio que transitan entre lo múltiple y lo individual, entre lo público de las redes sociales y lo privado del móvil se abren a interpretaciones desde una nueva transversalidad para analizar las formas contemporáneas de lo público y lo privado.

3.1. GEOMETRÍAS DE PODER HORIZONTALES VERSUS VERTICALES.

El valor de uso y el modo de comunicación que se genera a través de la Red, impulsa el desarrollo de nuevos modelos sobre las potencialidades de esta nueva cotidianidad donde una multitud interconectada genera relaciones que transitan sucesivamente entre la horizontalidad del *peer-to-peer* (P2P), mediante el intercambio personal de archivos como una forma de producción colaborativa basada en la práctica del bien común, o la verticalidad de algunos servicios de plataformas específicas tales como Spotify en el ámbito de la música o Youtube en el de la imagen, con Facebook o Google en las redes sociales. En estas plataformas corporativas los individuos comparten opiniones pero no colaboran entre sí en relación a objetivos comunes; como tampoco en las formas piramidales propias de los dominios que operan como servidores de películas (generalmente en forma ilegal). Estas geometrías posibles del vínculo cibernético se

¹ Ver referencias sobre estrategias colaborativas y vídeo comunitario:
<http://redesinstituyentes.wordpress.com/glosario-y-referentes/practicas-colaborativasarte-comunitarioarte-socialmente-comprometido/> [Consulta: 26 de mayo del 2019]

expresan también en la defensa del *código abierto* y las resonancias que estas luchas adquieren en relación a las plusvalías que otorga la Red y una posición radical entre la ganancia privada frente a la reciprocidad de la creatividad comunitaria.

La desfragmentación del espacio de contacto entre individuos, del modo de encuentro en el espacio público de la Red tiene enormes posibilidades en el desarrollo de una economía colaborativa basada en el bien común, en la creación de valor común.

De qué manera los movimientos sociales de resistencia pueden contrarrestar este poder difuso pero omnipotente de las corporaciones, esta tensión que se genera en las posibilidades colaborativas de la Red frente al deseo de control del capital de las nuevas relaciones de producción, marca una de las encrucijadas en que nos sitúa esta era cibernética, cuya enorme expansión técnica puede que solo beneficie a unos pocos, en un proceso de concentración del capital y homologación ideológica superior incluso al de la denominada sociedad de masas del siglo XX.

La informática y las redes han acelerado el proceso expansivo del llamado capital cognitivo, y a su vez hacen posible la comunicación horizontal de una ciudadanía interconectada que retorna a formas propias de la oralidad donde la puesta en circulación de mensajes ya no deben pasar invariablemente por el centro del poder. En ese nuevo espacio virtual de la Red, se configura una nueva democracia donde la configuración de redes sociales ha ayudado a que la sociedad civil se organice de formas novedosas e imprevistas; creando nuevos foros, compartiendo saberes, apelando a nuevas formas de resistencia.

Pero más que preguntarse sobre los nuevos procesos que han surgido en este espacio virtual, que transporta infinidad de datos asociados a una red global de millones de usuarios, quizás sería pertinente preguntarse por aquellos procesos que están siendo coartados desde el poder en relación a las posibilidades expansivas del bien común, que la conexión por redes puede hacer posible.

3.2. DESARROLLO TECNOLÓGICO Y POSESIÓN DE LOS MEDIOS.

La profundización de la democracia como forma de organización social y política, puede encontrar en las tecnologías de la comunicación horizontal una herramienta eficaz de participación y crecimiento exponencial en la circulación de saberes y experiencias. Sin embargo, la producción y difusión de saber, la comunicación en su sentido más laxo, continúa maniatada.

Los movimientos vinculados al copyleft² y el software abierto, plantean una circulación de conocimientos y experiencias que permiten vincular multitud de saberes en el desarrollo de un objetivo. Esta suma de saberes para el desarrollo de una herramienta común, contradice las enormes ganancias que la concentración tecnológica y de materias primas pone en mano de laboratorios, corporaciones y grandes empresas. La extensión y refuerzo del sistema de derechos de propiedad intelectual y, en particular, de las patentes por parte de la industria, trabando así un proceso de circulación de los conocimientos y de innovación, implica una respuesta de las élites poseedoras de los medios de producción que no está acorde con las dinámicas del desarrollo tecnológico y comunicacional de nuestros días. Tenemos las herramientas, pero no tenemos el control. (Stallman, 2004).

El común, el patrimonio cognitivo y social que es potestad de todos, se encuentra frente al acaparamiento empresarial con unos intereses muy determinados. La información periodística representa los intereses de grupos cada vez más radicales en la gestión de generación de opinión. Los intereses del bien común, vinculado a saberes de sostenibilidad del ecosistema natural, se subsumen a los beneficios empresariales de una industria como la alimentaria que se apropia de bienes de la humanidad, del patrimonio común. Se impide el desarrollo de un espacio público de intercambio que no sea engullido por los intereses del capital privado que especula con el espacio como forma de mercancía. Se cercena la capacidad de desarrollar un tipo de saber colectivo, un conocimiento basado en la experiencia y no en las imposiciones de la institución – sea Gobierno o Academia, o de cualquier supuesto saber que potencie un conocimiento horizontal del común en transformación permanente. Un saber que surja en defensa de una racionalidad que se pueda oponer a la lógica exclusiva del rendimiento, que reivindique una Academia como institución vinculada a la generación y distribución de un saber colectivo; no para su privatización.

Las dinámicas opuestas, los choques entre las formas que se abren como posibilidad de desarrollo de aquello común, mediante la utilización de las nuevas tecnologías de la comunicación, se oponen a aquellas que un poder elitista que protege sus beneficios no piensa otorgar a la ciudadanía. Este contrapunto ha ido generando acciones de resistencia y luchas por el control de los discursos mediáticos en un entorno en que el

² El *copyleft* es un método general para liberar un programa u otro tipo de trabajo en el sentido de libertad, no de gratuidad, que requiere que todas las versiones modificadas y extendidas sean también libres.

dispositivo técnico asume el especial poder de unas formas que supuran fascinación técnica y que parecen omnipresentes en el eco-sistema vivencial de cualquier individuo con acceso a un móvil. La imagen, su producción y distribución, se ha convertido en el núcleo del intercambio social.

4.- TRABAJO DE CAMPO. EXPERIENCIAS.

Desde la óptica que estamos desarrollando, vinculada a la influencia del trabajo colaborativo en el ámbito de la producción audiovisual, presentamos el trabajo de campo realizado en dos experiencias de implementación del documental participativo en las que estuve personalmente involucrado y en el que la experiencia participativa supuso una expansión de las herramientas de trabajo y los saberes compartidos.

4.1.- DOCUMENTAL PARTICIPATIVO CON LA COMUNIDAD MONTUBIA EN ECUADOR.

El desarrollo de este proyecto realizado con la Universidad de Guayaquil (ESPOL) y la comunidad montubia de Salitre, en el Ecuador, puso en claro la importancia y necesidad de crear vínculos entre la Academia y las poblaciones locales cercanas ya que la vinculación entre la Academia, como espacio de conocimiento e investigación, y la sociedad civil suele ser cada vez más endeble. Se producen fisuras tanto en términos de lenguaje como metodológicos.

El programa auspiciado por el gobierno de Ecuador a través del SENESCYT (Secretaría de educación superior, ciencia, tecnología e innovación) y las becas *Prometeus*, intentaba corregir algunos de estos desfases entre tecnología y sociedad, y permitió el desarrollo de una unidad de experimentación y desarrollo de documental participativo en EDCOM (Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual).

El proyecto de investigación sobre usos de la tecnología en la re-significación de la memoria y la identidad montubia de Ecuador, dispuso la tecnología audiovisual al servicio de una comunidad, como una forma de educar desde una dimensión horizontal, la de aprender actuando, la de aprender compartiendo.

Partiendo del concepto de que saber es *saber hacer* y *saber compartir*, mediante una metodología de Vídeo participativo se buscó el empoderamiento comunitario de un saber técnico (la imagen y sonido técnico), de una comunicación visual que está presente en su vida cotidiana, y que tiene un enorme poder en el imaginario popular y en cuestiones identitarias de primer orden.

El proyecto buscó desarrollar dos dimensiones de la comunicación, una intracomunitaria a partir de una difusión transmedia de la experiencia de video participativo, y otra hacia el exterior de manera de mostrar las características propias de su cultura.

Se planteó una difusión transmedia en tres espacios y formatos: La exposición en el centro de cultura de la localidad mediante una instalación de vídeos, fotos y dibujos a manera de Documental Expandido. Una segunda mediante proyecciones públicas en espacios abiertos de los trabajos audiovisuales realizados en forma de proyección en pantalla; y una tercera, mediante la difusión de esta experiencia comunitaria en Internet a partir del desarrollo de un Documental Interactivo (DocWeb).

El grupo de trabajo de la comunidad fue seleccionado en un trabajo de mediación de la facultad con el municipio de Salitre, y se optó por proponer a un grupo que participaba de un taller abierto en una radio local. La transversalidad y diferencia de edades en el grupo era enorme. Esta transversalidad de edades y saberes en ningún momento constituyó un problema, sino todo lo contrario. El contrapunto de caracteres constituyó uno de los elementos que permitió aglutinar más al grupo, en una relación interna de enseñanzas y apoyos.

El desarrollo del taller con miembros de la comunidad puso en práctica algunas claves de trabajo fijadas de antemano a manera de un guión abierto:

- Categorización de memoria e identidad en la comunidad montubia de Salitre.
- El dispositivo técnico como dispositivo de mediación con lo real. La construcción de lo real en el audiovisual.
- Sensibilización de la mirada y la escucha sobre el paisaje visual y sonoro como territorios de la memoria.
- Cuestionamiento crítico de los elementos identitarios y de re-significación de la memoria.

Los elementos identitarios manifestados por los asistentes al taller jugaron un papel importante en la confección de la hoja de ruta del guión audiovisual. Nuestra propuesta no pretendía intervenir de manera abrupta sobre la noción de identidad y memoria montubia, sino más bien proponer algunas preguntas al respecto. Como señala el educador Ribas (2007):

“Dar voz a los participantes no es simplemente hacer que estos hablen acerca de sí mismos, haciendo una descripción de su vida y sus pensamientos. Esto sería un conocimiento que podríamos denominar como “inocente” o “ingenuo”, en la medida

en que no compromete los principios sobre los que se sustentan estas descripciones. De alguna forma hay que llegar a una violencia epistémica, que haga cuestionarse a los participantes sobre lo que ellos mismos dicen y lo interpreten como una expresión de los contextos sociales, políticos, económicos y morales en los que se han gestado y de la experiencia en los mismos...” (pag.19)

A partir de estas categorías con que comenzamos el trabajo, se decidió ir realizando un diario de bitácora describiendo los modos y desempeño de cada sesión de trabajo de manera de poder observar los cambios que nuestros planes iban tomando. A modo de ejemplo transcribimos el informe del primer día relativo a la introducción temática y metodología del taller participativo:

“El primer taller de video participativo tuvo lugar en las instalaciones del Gobierno Autónomo Descentralizado de Salitre y contó con una asistencia inicial de 11 personas. Finalmente, el grupo se consolidó con 8 personas, de las cuales tenemos un individuo con escasa visibilidad, una participante de corta edad, personas de la tercera edad, con experiencia en labores de pesca y agricultura y con exposición a la vida de la ciudad (Guayaquil). Algunas se deben al servicio público, otros representan a comunidades montubias aledañas a Salitre y uno se autodenomina vocero de los discapacitados de la zona.

Se definieron características de la identidad montubia, de acuerdo a la apreciación del grupo. Se mencionaron aspectos como vestimenta, modos de trabajo, gastronomía, pesca, agricultura, etc. También se invitó al grupo a colaborar en la elaboración de una cartografía de la zona, un bosquejo para identificar lugares característicos y relatos que se puedan construir en ellos. El taller concluyó con una breve explicación del manejo de cámaras, composición del encuadre y captura de sonido. Los participantes pudieron manipular los equipos disponibles, con la ayuda de alumnos y docentes presentes. La sesión fue amena e informal, y contó con la apertura y autenticidad de los asistentes. “(Informe interno del Taller, por la docente Puga.)

El enriquecimiento de afectos y saberes en el marco del proyecto fue determinante para el vínculo entre campesinos e investigadores. La fascinación por los integrantes de las comunidades campesinas por el proceso de producción audiovisual, se correspondía con el reconocimiento de alumnos y profesores universitarios de los saberes vinculados a la agricultura, al conocimiento del entorno, de flora y fauna, así como a los sabores y tradiciones de la gastronomía local.

En este sentido la dinámica del grupo fue muy propicia y a medida que pasaron los días de rodaje se fueron incorporando naturalmente al mismo nuevos miembros de la comunidad que querían trabajar en el proyecto. La distancia entre el centro de producción universitario (EDCOM de la universidad ESPOL) y la comunidad de Salitre condicionó la post-producción del material grabado. Se propuso una visita conjunta del grupo de la comunidad a las instalaciones de EDCOM para visionar y participar de la post-producción aunque la selección narrativa del material grabado corrió por cuenta del grupo de investigadores universitarios.

Las limitaciones técnicas de poder realizar la post-producción en la comunidad de Salitre fueron determinantes en este sentido y el último corte del documental fue realizado siguiendo parámetros de calidad narrativa según nuestras convenciones. Sería interesante en este sentido poder desarrollar en otras fases de trabajo las herramientas necesarias para poder realizar la evaluación del material grabado y la conjunción narrativa del documental con la participación de los integrantes de la comunidad.

Finalmente se decidió conjuntamente con el grupo, realizar una proyección pública en la Plaza del Municipio del documental lineal abierta a todo el pueblo de Salitre.

Otro documental Interactivo se implementó para la Web, de manera que el trabajo de investigación y acción participativa del grupo logró en relativo corto tiempo desarrollar distintos acercamientos audiovisuales a los procesos vividos por los asistentes de la comunidad al Taller. El documental expandido en el centro cultural donde mostraríamos los vídeos, fotos y dibujos realizados en el proceso de trabajo no pudo realizarse ya que el tiempo que teníamos delimitado por las instituciones de mediación se había acabado.

4.2.- LA PLATAFORMA DE DOCUMENTAL SOCIAL PARTICIPATIVO, DSP.

Un segundo proyecto colaborativo que queremos reseñar en este texto es el desarrollado por la plataforma DSP- La Virreina, a partir de una residencia en el Centro de la Imagen, La Virreina, de Barcelona, que aportaba la financiación y apoyo institucional durante dos años de trabajo, entre el 2016 y el 2018.

La Plataforma de Documental Social Participativo (DSP-La Virreina) establece en sus bases que tiene como objetivo empoderar a colectivos sociales en la utilización de la producción audiovisual mediante un trabajo de campo que vincula investigación y colaboración creativa. En este contexto comunicacional donde la posesión y control de los dispositivos técnicos ha establecido siempre una relación de poder entre quienes los manejan y controlan frente aquellos que los consumen, DSP-La Virreina desarrolla

modelos colaborativos de auto-gestión. Un cambio de perspectiva y usos, en las relaciones de poder vertical y de consumo de imágenes, que quiere aportar nuevas energías en los modos de producción, tanto del activismo social, como en las prácticas artísticas y la investigación.

Las características del proyecto de la plataforma DSP y los nodos centrales de su proyecto y líneas de trabajo se desarrollan a partir de:

- Investigación y reflexión en torno a las prácticas colaborativas en el audiovisual.
- Potenciación de una red de grupos que trabajen en el ámbito participativo audiovisual.
- Jornadas de presentación de trabajo participativos y referentes contemporáneos vinculados a las prácticas colaborativas.
- Promover la dinámica de un tercer sector social de la comunicación.
- Gestación de nuevos modelos expositivos y de difusión.
- Laboratorio, producción y diálogo en torno de la práctica audiovisual colaborativa.

La Plataforma DSP funciona como una estructura de mediación para vincular contextos artísticos, culturales y educativos mediante procesos de diseminación sociales a través de modelos de investigación y acción participativa (IAP), y a partir de la constitución de comunidades de aprendizaje como base metodológica de su trabajo.

La puesta en práctica de este proyecto audiovisual colaborativo proponía generar un archivo urbano audiovisual sobre las condiciones del presente en el territorio de la periferia barcelonesa, y a partir del trabajo con grupos de activistas sociales. Articular una producción audiovisual de carácter documental, a manera de cápsulas que reflexionen, describan y aporten contenidos sobre la historia y transformación del territorio donde operen los colectivos de trabajo, así como de las relaciones sociales y de producción que se den en el territorio. El laboratorio y la producción audiovisual, de todas maneras, estaba abierto a las ideas y propuestas que generen los colectivos.

El trabajo de campo de la plataforma DSP se desarrolló en estos dos años con tres colectivos ya existentes: La Plataforma de Afectados por la Hipoteca (PAH), la Asociación catalana para la integración de homosexuales, bisexuales y transexuales inmigrantes (ACATHI), y el colectivo FMT's del Poblenou que estaba elaborando un archivo de imágenes.

El ámbito del laboratorio como marco de acción estableció las pautas de trabajo.

- Un laboratorio abierto a diversos colectivos interesados en el desarrollo de una práctica audiovisual colaborativa.
- Los colectivos ya existentes o que se constituyan alrededor de este Laboratorio, pueden articular junto a DSP-La Virreina el desarrollo de proyectos audiovisuales vinculados al territorio, memoria, relatos, así como diversas reivindicaciones sociales y políticas.
- La producción audiovisual de estas cápsulas se integrarán en un archivo audiovisual on-line compartido por los colectivos que formen parte de la red y abierto a toda la ciudadanía.
- Apoyo técnico expresivo por parte de uno o dos monitores de DSP-La Virreina durante un trimestre, si así lo sugiere el colectivo. Tareas de guión, grabación y post-producción.
- La Plataforma DSP-La Virreina colabora también con sus equipos técnicos de grabación y post-producción para el trabajo participativo junto con los colectivos.
- Recopilación del material audiovisual producto del Laboratorio y el trabajo de los colectivos, en una base de datos abierta y participativa on-line confeccionada por DSP-La Virreina y compartido por la red de colectivos y abierto a la ciudadanía.
- Apoyo de la Plataforma DSP-La Virreina para las continuidad de funcionamiento de los colectivos que articulen la red.

El proceso de trabajo desarrollado con estos tres grupos de colectivos sociales, concluyó en la gestación de una exposición en el Centro de la imagen, La Virreina, cuyo título “La experiencia colectiva” señala claramente las líneas y objetivos de la misma.

Se buscó la participación de los colectivos en todo el proceso de trabajo y cada grupo seleccionó el formato audiovisual que consideró más adecuado a sus necesidades y deseos. El material expositivo se conformó con material audiovisual donde se registraron testimonios, historias de vida, videoclips, campañas de difusión, acción directa, streaming de desalojos, y jornadas de trabajo grupal.

Se pueden seguir las características del proyecto y su implementación en las páginas web: plataformadsp.org

5. EL DISPOSITIVO AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA DE CONOCIMIENTO.

Las modalidades que asume la producción contemporánea de la imagen y su distribución global tienen unas resonancias sociales, antropológicas y políticas que van más allá de los intereses económicos de la propia industria. Se trata de una herramienta de conocimiento prioritaria en nuestros días. Desde hace ya muchos años, la lucha por los imaginarios y el discurso mediático hizo de la industria audiovisual un caballo de batalla muy poderoso que a día de hoy se concentra cada vez más en forma homogénea en manos de las élites políticas y económicas del capitalismo cognitivo.

La magnificación y omnipresencia de las pantallas visuales en los entornos virtuales de comunicación está cambiando nuestra percepción del espacio, de aquello público y privado, de lo individual o lo colectivo. Las formas que adopte la construcción del relato virtual a través del espacio y de los dispositivos de proyección, condicionan actualmente y modificará en el futuro, los modelos de comprensión de nuestra realidad, y de nuestra capacidad de intercambio social. Ir ampliando las formas y modalidades de trabajo con el audiovisual puede permitir ampliar la diversidad de un mercado monolítico.

En relación a las contribuciones que nuestra investigación y trabajo de campo pueden suponer en relación al eco-sistema de la comunicación visual, deseamos constatar algunas cuestiones metodológicas y pragmáticas.

1.- La enorme curiosidad y la positiva disposición de gente que no tiene acceso al trabajo con medios de comunicación audiovisuales, para poder entender, manejar y controlar el dispositivo audiovisual. Desde este punto de vista la auto-percepción de un empoderamiento sobre los contenidos y formas de comunicación se manifestó en los grupos de trabajo de manera simple, rápida y directa.

2.- La facilidad de manejo de las cámaras y la posibilidad de una mirada original sobre su propio territorio permitieron que los protagonistas desarrollen desde el comienzo del taller una performatividad operativa y participativa donde tomaban la iniciativa de la acción sobre los temas a tratar y la manera de ejecutarlos y diseñarlos.

3.- La tecnología audiovisual de consumo ya forma parte del entorno de estas comunidades. El uso de móviles, tabletas personales y cámaras de fotografía hicieron su aparición en todo momento del rodaje, en paralelo a las cámaras que disponía el grupo de investigación y que se dispuso para las grabaciones llevadas a cabo por los integrantes del taller de la comunidad.

4.- La valorización de sus propias señas de identidad y su conocimiento de las mismas propiciaba una selección responsable de las localizaciones y personajes que aparecían delante de cámara y que eran seleccionados por el grupo. La tendencia positivista por parte de estos actores, sin mucha experiencia en el medio, hacía que desde el grupo de investigación se hiciera pertinente poner en cuestión algunas de las marcadas señas de identidad de manera a-crítica. En este mismo sentido, la dinámica de algunas de las entrevistas realizada por los grupos de trabajo recurría a estrategias de intervención y manipulación que el grupo de investigadores resaltábamos. Estas estrategias propias de la manipulación televisiva interiorizadas por el consumo audiovisual, suponían una interesante confrontación crítica con la metodología de trabajo.

5. Cada grupo de trabajo necesitó seleccionar las características del modo en que necesitaba comunicar. Si los testimonios eran importantes para un colectivo como el de ACATHI que trabaja con inmigrantes que venían de vivir un enorme violencia traumática en sus respectivos países, las prioridades para un grupo como la PAH (Plataforma de Afectados por las Hipotecas) eran los *streaming*, la difusión en directo y a tiempo real de los desalojos y el movimiento de resistencia a estos.

6.- El carácter didáctico del documental colaborativo no debe desdeñar las experiencias de la configuración de historias complejas y narrativas experimentales o ficcionadas de los sucesos que los grupos de trabajo ponen en juego. De hecho existen grupos que desde el documental o la ficción vienen trabajando en esta forma colaborativa.

7. La producción audiovisual necesita acompañarse del debate colectivo. La producción audiovisual no agota las líneas expresivas que deseamos confrontar, sino que más bien las inaugura, de manera que la utilización del audiovisual, el rodaje, la proyección pública, permiten la construcción de nuevas reflexiones, debates y acciones. La obra audiovisual surge en este sentido como parte de un largo proceso de enriquecimiento y no como material acabado con un valor fijo en el mercado.

8.- La importancia de los roles autorales y participativos en la construcción del relato audiovisual son fundamentales en la generación de las formas de percepción con las que el sujeto se relaciona con su entorno. Y lo serán cada vez más.

La apuesta de la industria de los videojuegos, hoy en día el sector punta de la industria audiovisual que arrastra al resto de la producción digital, por los juegos de carácter inmersivo determina un a-priori importante sobre los modos en que la industria de la imagen sitúa al espectador en fórmulas de comprensión, análisis y participación en el

entorno digital en que nos movemos. En estos espacios inmersivos la narración sitúa al usuario -espectador en un plano focal privilegiado donde el sujeto vive la acción en primera persona, de la misma manera en que los entornos virtuales generados por las gafas de realidad virtual o el Vídeo 360 grados connotan una dimensión de sujetos únicos en el espacio virtual donde el control que ejerce la visualidad sobre el desplazamiento y el espacio determina las coordenadas de un entorno alucinatorio.

En las experiencias de documental participativo los cambios en las relaciones de poder entre los distintos roles en los trabajadores, la necesidad de establecer nuevas dinámicas de grupo, el distanciamiento del equipo de producción de su propio saber técnico para dejar paso al diálogo e intercambio operativo con los protagonistas, y la nueva mirada requerida al espectador de este proceso constructivo, crearon en su momento nuevas categorías que hicieron necesario un marco singular de análisis de todo el fenómeno. Un marco de análisis donde una película no se perciba solo en cuanto obra acabada, sino que incluya las características del proceso y las estrategias del trabajo de campo llevado a cabo por el equipo de colaboradores que le dan vida.

Los procesos de transformación del documental participativo, mediante una nueva construcción de los procesos de representación, potencia un ejercicio de enunciación *desde* la base de los procesos culturales, y no solo *sobre* las características de los hechos de cultura. Este modo participativo puede ser generador, en el sentido que potencie la acción extra-diegética de los protagonistas, es decir en que induce a la acción de los protagonistas, más allá del relato audiovisual, provocando una trama de enriquecimiento fuera y dentro del audiovisual.

Muchos trabajos de campo que utilizan la metodología de la Investigación y acción participativa, IAP, permiten apreciar de qué manera el uso del dispositivo técnico (guión, cámara, proyector y los diferentes elementos que organizan el conjunto de la producción audiovisual) es capaz de optimizar un diálogo conjunto para actualizar y resignificar la memoria oral, para desarrollar una cartografía original del propio territorio donde se desarrolla la acción y la vida de los protagonistas, analizando como fue y como devino este territorio en lo que ahora es.

El concepto y la práctica experiencial se convierten así en el nodo prioritario del vínculo entre los diferentes actores-productores-usuarios, de manera que esta experiencia compartida, deviene conocimiento. Como señala Benjamin, en *Experiencia y pobreza* (1982), una experiencia no es cualquier vivencia, ni cualquier encuentro con el mundo;

es una elaboración de ese material en la forma de un relato significativo para otros. (Staroselsky, 2015).

La confluencia de intereses y de sus métodos de análisis entre la antropología visual y el video-activismo participativo, hace posible la reinención de un lenguaje audiovisual que asume nuevas poéticas políticas, e intercambio de experiencias. La responsabilidad enunciativa de los protagonistas de la historia va abriendo camino a una performatividad de nuevo cuño.

La responsabilidad enunciativa propia del documental participativo es capaz de generar una visión original de los cuerpos, del habla y de las miradas de los protagonistas, que no son ya las señaladas por el especialista audiovisual, sino por el propio sujeto que participa e intenta volcar en el relato sus propias tradiciones, una mirada invadida por el contexto de sus costumbres. Las maneras jerárquicas en las relaciones de trabajo y producción de la industria audiovisual, así como la mirada sobre el otro, ya sea un protagonista casual o profesional, político o divulgador, tipifica a un individuo que es considerado dentro del propio engranaje de la producción y al usuario-observador, como sujeto del consumo.

El control mediático corporativo expresa a través de sus canales y plataformas de distribución, la lógica de sus propios modelos en las formas y en las relaciones de producción, y construye un imaginario tan férreo que parece hoy día incontestable desde el ámbito de un contrapoder alternativo. Solo mediante un replanteamiento de las formas y con el surgimiento de un común que haga innecesario competir por ese espacio comunicacional del espectáculo, hoy día regulado y programado, para dar cabida así a un imaginario capaz de expresar la experiencia común, es como podrá surgir el discurso colectivo de una generación, de un barrio, de una aldea, un discurso colectivo capaz de aunar trauma y memoria.

BIBLIOGRAFÍA.

Libros:

- Agamben, G. (1990). *La comunidad que viene*. Ed. Pre-textos.
- Benjamin, W. (1982). *Experiencia y pobreza*. Discursos interrumpidos I. Taurus. Madrid.
- Català, JM. (2015). *Documental expandido. Estética del pensamiento complejo*. En Mora et al. (Eds.): *Fronteras Expandidas. El documental en Iberoamérica*. (ps. 17-39). Editorial Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.
- Mora Calderón, P. (2014). *Lo propio y lo ajeno del otro cine otro. El Documental en la era de la complejidad*. Christian León editor, Universidad Andina Simón Bolívar. Sede Ecuador.
- Montero, D. y Moreno, JM. (2014, Marzo). *Historia y utilidad del Vídeo Participativo*. Trabajo presentado en el III Taller de Vídeo Participativo de la Escuela de Cine: Migraciones, Género y Sostenibilidad. Sevilla: COMPOLITICAS Grupo Interdisciplinario de Estudios en Comunicación, Política y Cambio Social.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Editorial Manantial. Buenos Aires
- _____ (2012). *Las distancias del cine*. El lago Ediciones. Pontevedra.
- Raunig, G. (2008). *Mil máquinas*. Edición: Traficantes de Sueños. Madrid.
- Rouch, J. (1994). *Cine ethnography*. Visible evidence series. Minnesota University Press.
- Ribas, I. (2007). *Vida, experiencia y educación: la biografía como estrategia de conocimiento. La investigación educativa: una herramienta de conocimiento y de acción*. Ingrid Sverdlick (et al.). Centro de Publicaciones Educativas y material Didáctico. Buenos Aires.
- Sierra, F. y Montero, D. (Eds.). (2015). *Videoactivismo y movimientos sociales*. Editorial Gedisa. Barcelona.

Páginas Web:

- Staroselsky, T. (2015). *Consideraciones en torno al concepto de experiencia en Benjamin*. X Jornadas de Investigación en Filosofía. Consultado el 14 de Abril de 2018. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7648/ev.7648.pdf
- Video nas aldeias (ONG Brasil) <http://www.youtube.com/user/VideoNasAldeias>

Witness. (2005). *Video for Change: A guide for Advocacy and Activism*. London: Pluto Press. Disponible en: <http://www.witness.org/how-to/video-for-change/video-for-change-spanish>

Revistas:

Balcazar, F. (2003). Investigación y acción participativa (IAP). Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Apuntes de psicología colegio oficial de psicólogos y Universidad de Sevilla*, vol. 21, número 3, 419-435. Consultado el 14 de Abril de 2018.

Disponible en: <https://es.scribd.com/document/216915646/Iap-fabricio-e-Balcazar>

Ortuño, Pedro. (2013). Antecedentes del vídeo participativo como alternativa a la televisión comercial: nuevas propuestas on-line en el videoarte. *Revista Digital de Cinema Documentário, N°14, 113 – 138*. Recuperado en:

http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_pedro_ortuno.pdf

Ruby, J. (1991). Speaking For, Speaking About, Speaking With, or Speaking Alongside. An Anthropological and Documentary Dilemma. *Visual Anthropology Review Fall, Volumen 7. Number 2, 50-67*.

——— (2009). ¿Son los medios interactivos una alternativa a los filmes etnográficos? *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento. Vol. 6, n° 3, 81-93*.

Películas:

Villafaña, A. (Dir.). (2011) *Resistencia en la Línea Negra*. Producción Colectivo de Comunicaciones Zhigoneshi (CCZ). Colombia.